NES-MR-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MACH RIDER™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

PROGRAMMEERBARE
SERIES
SÉRIE
PROGRAMMABLE

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Mach Rider™ van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

We leven in het jaar 2112. Boze machten hebben een aanval gedaan op onze planeet Aarde. Jij, de Mach-Rider, bent de enige die de Aarde nog kan redden: rijd van sector naar sector, reken af met de boze vijand en zoek naar overlevenden.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op zodat je er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

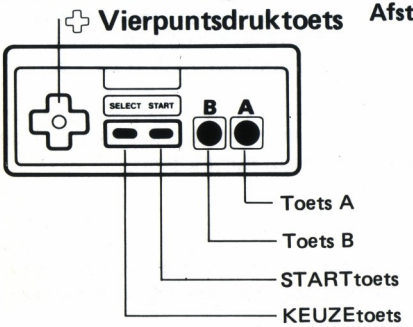
1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of productbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo

2. GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1



Afstandsbediening 1 – voor alle spellen
Afstandsbediening 2 – wordt niet gebruikt

Toets A

Toets om de motor in een hogere versnelling te krijgen. Als je erop drukt gaat de motor sneller, laat je hem weer los dan mindert de motor vaart

Toets B

Een druk op de toets en het machinegeweer begint te vuren.

KEUZEtoets

Een druk op de toets tijdens het voorbeeldspel en hup, daar verschijnt de spelkeuze weer op het scherm. Druk opnieuw op de toets en de helm beweegt over het scherm naar het spel dat je wilt gaan spelen.

ACHTERVOLGINGSRIT
RIT MET HINDERNISSEN
SOLORIT
RIT NAAR EIGEN ONTWERP

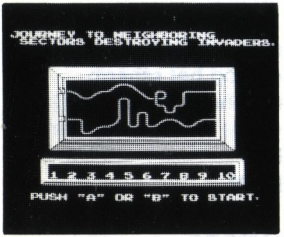
STARTtoets

Wil je met het spel beginnen, druk dan op deze toets.

Onderbreken van het spel:

Wil je je spel even onderbreken, druk dan op de Starttoets. Er klinkt een pauzesignaal en het spel houdt op. Druk opnieuw op de Starttoets als je weer verder wilt spelen. Het spel gaat gewoon weer verder op het punt waar het onderbroken werd.

- De Score-teller kan weer op 0 gezet worden door de reset toets (op de centrale unit) in te drukken of de aan/uit schakelaar op uit te zetten.
- Gebruik alleen afstandsbediening 1.



A-B Keuze Scherm

Aantal overgebleven schoten

Score

Energie

Aantal nog af te leggen kilometers

Achteruitkijkspiegel

Mach-rider

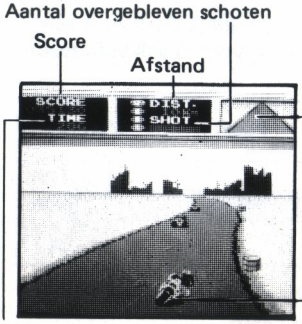
3. SPELREGELS

ACHTERVOLGINGSRIT

- Weet je welke rit je kiest, druk dan op toets A of B en het spel begint.
- Rijd deze rit zo snel als je kunt om zo min mogelijk energie te verliezen.
- Als je te langzaam rijdt of botst, zul je energie verliezen.
- Hoeveel mach riders je bij het begin van de 2e rit krijgt, hangt af van de hoeveelheid energie die je nog over hebt.
- Telkens als je drie ritten helemaal hebt weten af te leggen, krijg je een extra mach-rider.

Mach-rider

VIJAND



RIT MET HINDERNISSEN

Tracht binnen de afgebeelde tijd de rit te volbrengen.

SOLORIT

Is hetzelfde als de vorige rit, alleen zul je nu niet te maken krijgen met plotseling opdoemende vijanden.

TECHNIEK

Je kunt de volgende hindernissen onderweg tegenkomen:

Mach-rider zal slippen	Water	Olie	Spijkers
Mach-Rider zal verongelukken	Rotsblok	Olievat	Bom

- Een olievat en een bom kun je met het machinegeweer vernietigen.

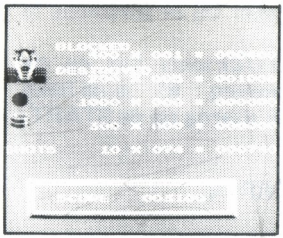
De vijanden zijn onder te verdelen in 6 types: van de roze vijand die met 1 schot onschadelijk kan worden gemaakt tot de zwarte vijand waarvoor 6 schoten nodig zijn om hem uit te schakelen.

Roze	Groen	Rood	Blauw	Paars	Zwart

- Als je door water, olie of spijkers in een slip raakt, stuur dan tegen (gebruik de vierspuntsdruktoets om in de tegengestelde richting te gaan).
- Het wegdek verandert plotseling in een grote ijsvlakte (wordt wit); stuur nu niet tegen, want op een gladde weg heeft dit geen zin.
- Door een druk op toets B begint het machinegeweer kogels af te vuren; in totaal 80 stuks. (Bij iedere druk op de knop worden er 2 afgeschoten; je kunt dus in totaal 40 keer schieten).
- Als het je lukt de vijand uit te schakelen ("BLOCKED" op het scherm), wordt je kogelvoorraad automatisch aangevuld (tot een maximum van 254 kogels).
- Als Mach-Rider — langzaam rijdend — in botsing komt met de vijand, zal hij verongelukken.

RIJTECHNIEKEN

- Mach-Rider kan niet remmen; manoeuvreer de motor dus voorzichtig naar beneden, waarbij je moet afremmen op de motor.
- Hoe in een paar seconden je snelheid te verhogen? Schakel snel maar voorzichtig van de eerste naar de vierde versnelling (druk voor elke versnelling een keer op de vierpuntsdruktoets en houdt tegelijkertijd toets A ingedrukt).
- Als je bijna stilstaat, is het niet mogelijk vanuit de vierde versnelling weer te accelereren. Schakel dus eerst weer terug naar een lagere versnelling en verhoog dan je snelheid weer.
- Als je de berm in rijdt zul je snelheid verliezen.
- Als je met hoge snelheid in de berm tegen een olievat botst, verongeluk je.
- Als je verongelukt, zal de nieuwe mach-rider automatisch weer in de eerste versnelling beginnen.



PUNTEN

- Na elk traject worden de punten geteld.

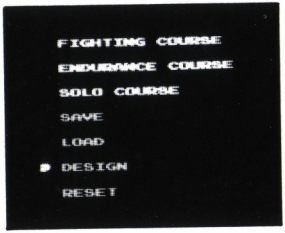
VIJAND

	Roze	Groen	Rood	Blauw	Paars	Zwart
Tegengehouden	400	1.000	2.000	4.000	9.000	20.000
Uitgeschakeld	200	500	1.000	2.000	3.000	5.000

Bom . . . . . 1.000 punten
Schoten . . . . . 10 punten
Olievat op de weg . . . . . 300 punten

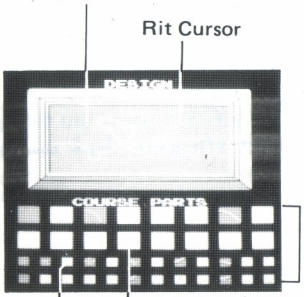
4. HOE JE EIGEN RIT TE ONTWERPEN

Ontwerp je eigen rit met bochten, hindernissen naar keuze.



1. Druk op de starttoets om weer bij de spelkeuze te komen.
2. Met een druk op de KEUZEtoets (zit op de afstandsbediening ✚) beweeg ◘ je de helm naar het item DESIGN; druk daarna op de START-toets.

SCHERM VOOR HET ONTWERPEN
VAN EEN MACH-RIDER RIT



3. Nu verschijnt op je scherm de ONTWERPfase. Breng het helmpje opnieuw naar het item DESIGN en druk op de STARTtoets. Het eigenlijke ontwerpgedeelte staat nu op je scherm.

N.B.: De items Save en Load in het ontwerpfase zijn voor dit spel niet te gebruiken; ze zijn bedoeld om later bij een eventuele uitbreiding van Mach-Rider gebruikt te worden.

■ HET ONTWERPEN EN HET SPELEN VAN JE EIGEN RIT

1. Je kunt kiezen uit 37 verschillende trajecten.
2. Door de ritcursor □ met behulp van de vierpuntstoets ✚ binnen het ontwerpgebied heen en weer te bewegen kun je de verschillende ritonderdelen op de door jou gewenste plaats zetten.
3. Druk tegelijkertijd op toets B en de vierpuntsdruktoets ✚ en je ziet de ritonderdelencursor □ heen en weer bewegen; kies nu de ritonderdelen die je wilt gebruiken.

4. Druk nu op de A toets en de bij 3 door jou gekozen rittrajecten zullen op de door jou bij 2 gekozen plaats gezet worden.
5. Stel je hebt een bepaald ritonderdeel op een plaats gezet en je wilt dit veranderen dan kan dat: beweeg de cursor erheen, druk op toets A en het ritonderdeel verdwijnt.
6. Heb je je scherm helemaal opgemaakt, druk dan op de KEUZEtoets om terug te gaan naar de ONTWERPfase. Kies de rit die je wilt afleggen, druk op de STARTtoets en het spel begint.
7. Wil je het door jou ontworpen spel weer wissen, druk dan tegelijkertijd op de volgende drie toetsen: toets A, toets B, de STARTtoets.
8. Als je klaar bent met je ontwerp, druk dan op de reset-toets.
9. Zit je in in het ontwerpfase dan kun je altijd terug naar het spelfase door het helmpje naar het item RESET te brengen en op de STARTtoets te drukken.

LET OP

1. Let er bij het ontwerpen op dat de rit links in het ontwerpgebied begint en rechts ophoudt. Zou de rit boven- of onderaan het ontwerpgebied ophouden dan betekent dit dat de rit nog niet af is en zal het spel niet beginnen.
2. Soms kun je niet van het ontwerpgebied in de ontwerpfase terugkomen, in dit geval zal de cursor □ in het ontwerpgebied wijzen naar dat onderdeel dat verbeterd moet worden.
3. Ritonderdelen die niet mogelijk zijn worden als volgt aangegeven: ■

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Mach Rider™ du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

C'est l'an 2112. La terre a été envahie par les forces du mal. Livrez bataille aux forces envahissantes dans une course de secteur en secteur tout en cherchant les survivants. Vous êtes le dernier espoir de la terre. Vous êtes Mach Rider!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le frapper ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

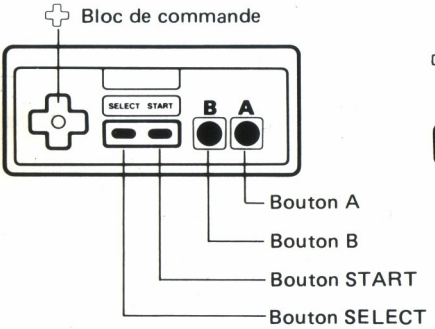
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

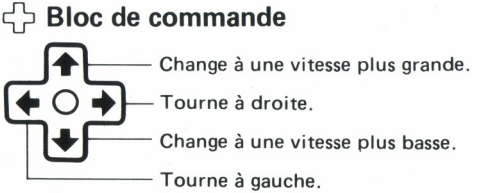
© 1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1

Commande 1 — Utilisée pour tous les jeux
Commande 2 — Non utilisée





Bouton A

C'est le bouton d'accélération. Vous l'appuyez pour faire accélérer la moto. Vous cessez d'appuyer, le moteur ralentit la moto.

Bouton B

C'est le bouton pour faire tirer la mitraillette.

Bouton SELECT

Appuyez sur ce bouton au cours de la séquence de montre pour rappeler le menu du jeu.

Appuyez de nouveau sur ce bouton pour déplacer le casque jusqu'au jeu que vous voulez sélectionner:

COURSE DE COMBAT
COURSE D'ENDURANCE
COURSE EN SOLO
DESIGN (Voir la page "MODE DE DESIGN")

Le bouton SELECT ne fonctionnera pas lorsque la partie est commencée.

Bouton START

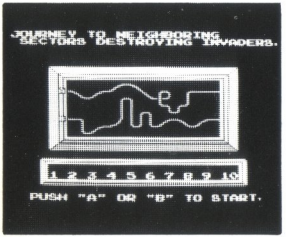
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

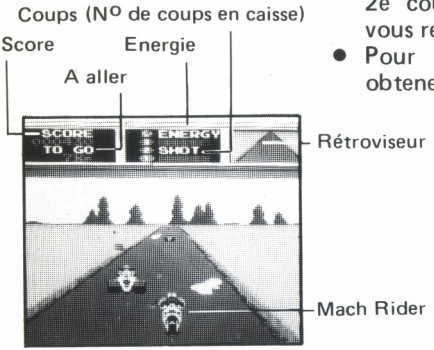
Si vous voulez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu, appuyez de nouveau sur le bouton START. Le jeu se poursuivra à partir du dernier point d'arrêt.

*Les scores les plus élevés seront remis à zéro si vous appuyez sur le bouton RESET du Control Deck ou si vous fermez le commutateur de courant.

*Servez-vous de la commande 1 seulement.



Ecran de sélection A-B

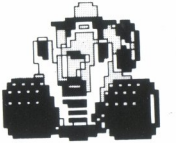


3. COMMENT JOUER

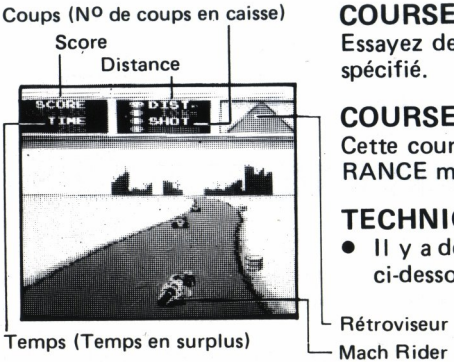
COURSE DE COMBAT

- Lorsque vous sélectionnez la course en appuyant sur le bouton A ou B, le jeu commencera.
- Pour la première course, roulez aussi rapidement que possible sur le circuit tant que votre énergie durera.
- Si vous roulez lentement ou que vous entrez en collision, vous perdez plus d'énergie.
- Le nombre de Mach Riders que vous obtenez à la 2e course dépendra du montant d'énergie qu'il vous restera.
- Pour chaque 3 courses sans encombres, vous obtenez un Mach Rider additionnel.

MACH RIDER



ENNEMI



COURSE D'ENDURANCE

Essayez de parcourir le circuit donné dans le temps spécifié.

COURSE EN SOLO

Cette course est la même que la COURSE D'ENDURANCE mais il n'y a pas d'ennemis.

TECHNIQUE

- Il y a des obstacles sur la piste tel qu'il est illustré ci-dessous.

Feront glisser Mach Rider	Eau	Huile	Punaises
Détruiront Mach Rider	Rocher	Baril d'huile	Balle-bombe

★ Le baril d'huile et la balle-bombe peuvent être détruits avec la mitraillette.

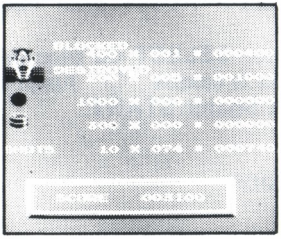
Il y a 6 genres d'ennemis allant de l'ennemi rose qui peut être éliminé d'un seul coup jusqu'à l'ennemi noir qui prend 6 coups pour le détruire.

Rose	Vert	Rouge	Bleu	Pourpre	Noir

- Si vous glissez sur de l'eau, de l'huile ou des punaises, vous pouvez redresser votre moto en chauffant à l'inverse. (Servez-vous du bloc de commande pour tourner dans le sens inverse.)
- Lorsque le circuit change à de la glace (blanc), il devient glissant et chauffer à l'inverse ne sera pas efficace.
- La mitraillette peut tirer jusqu'à 80 coups en appuyant sur le bouton B. (Elle tire 2 coups à chaque fois que vous appuyez sur le bouton, donc vous pouvez faire feu 40 fois.)
- Si vous détruisez l'ennemi en le "BLOQUANT" dans un piège (Hazard), vous recevrez des balles en surplus. (ne dépassant pas 254 balles.)
- Si Mach Rider entre en collision avec l'ennemi en roulant à faible vitesse, il va s'écraser.

TECHNIQUE DE CONDUITE

- Mach Rider n'a pas de freins, donc changez à des vitesses plus basses habilement et servez-vous du moteur pour ralentir.
- Lorsque vous accélérez, passez rapidement à la grande vitesse en accordant soigneusement le temps qu'il faut pour passer de la lère à la 4e vitesse (appuyez sur le bouton A continuellement). Ceci vous permettra de passer rapidement à la vitesse maximale.
- Si la vitesse ralentit jusqu'au point de s'arrêter, vous ne pouvez pas accélérer rapidement à là vitesse maximale si vous restez en 4e vitesse. Descendez à une vitesse inférieure et accélérez de nouveau.
- Si vous roulez sur l'accotement du circuit, vous ralentirez.
- Si vous frappez à grande vitesse un baril d'huile sur l'accotement, vous vous écraserez.
- Si vous vous écrasez, le nouveau Mach Rider partira automatiquement en lère vitesse.



POINTS

- Les points seront comptés après chaque tour du circuit.

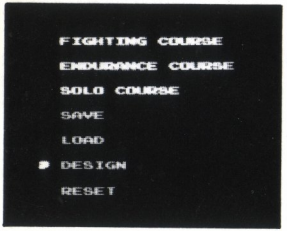
ENNEMI

	Rose	Vert	Rouge	Bleu	Pourpre	Noir
BLOQUE	400	1 000	2 000	4 000	9 000	20 000
DETRUIT	200	500	1 000	2 000	3 000	5 000

Balle-bombe . . . . . 1 000 PTS
Coups . . . . . 10 PTS
Baril d'huile sur le circuit . . . . . 300 PTS

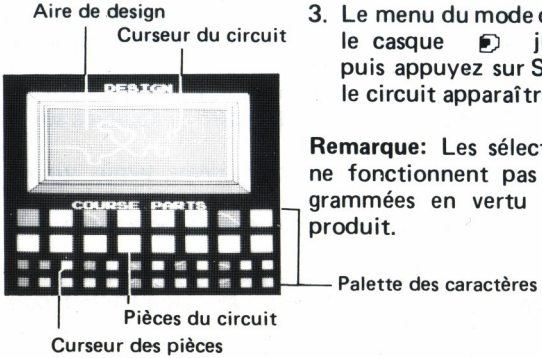
4. MODE DE DESIGN

Montez votre propre circuit original dans le mode DESIGN en mettant des courbes, des virages et des pistes droites variés.



1. Appuyez sur le commutateur RESET pour rappeler le menu du jeu.
2. En vous servant du bouton SELECT du bloc de commande , déplacez le casque jusqu'à DESIGN et appuyez sur le bouton START.

ECRAN DU MODE DE DESIGN
DU MACH RIDER



3. Le menu du mode de DESIGN apparaîtra. Déplacez le casque jusqu'à DESIGN une autre fois puis appuyez sur START. Un écran de design pour le circuit apparaîtra.

Remarque: Les sélections de menu SAVE et LOAD ne fonctionnent pas dans ce jeu; elles ont été programmées en vertu des développements futurs du produit.

■ COMMENT MONTER ET JOUER VOTRE PROPRE CIRCUIT ORIGINAL

1. Il y a un choix de 37 pièces de circuit.
2. En manipulant le curseur de circuit □ avec le bloc de commande ✚ dans l'aire de design, vous pouvez placer les pièces où vous le désirez.
3. En appuyant sur le bouton B et en manipulant le bloc de commande ✚ , le curseur des pièces sur la palette des caractères bougera et vous permettra de sélectionner les pièces du circuit □ de votre choix.
4. Lorsque vous appuyez sur le bouton A, les pièces de circuit choisies dans (3) seront fixées en position désirée que vous avez choisie au paragraphe (2).

5. Si vous désirez enlever une pièce qui avait été placée dans une position que vous n'aimez pas, déplacez la marque en blanc du curseur puis appuyez sur le bouton A, la pièce rejetée disparaîtra.
6. Lorsque que l'écran est complété, retournez à l'écran du mode de DESIGN en appuyant sur le bouton SELECT. Choisissez le circuit désiré et appuyez sur le bouton START pour commencer le jeu.
7. Si vous voulez effacer le circuit en entier, appuyez en même temps sur les boutons A, B et START.
8. Lorsque vous avez terminé de monter votre propre circuit, appuyez sur le bouton RESET.
9. Pour retourner à l'écran du menu de jeu pendant que vous êtes dans l'écran du menu du mode de design, alignez la marque du casque avec RESET puis appuyez sur le bouton START.

REMARQUE

1. Le circuit devrait toujours commencer du côté gauche de l'aire de design et finir du côté droit. Sinon, le jeu ne peut pas commencer. Finir le circuit au haut ou au bas de l'encadrement vous donnerait un circuit incomplet.
2. Même si le circuit semble avoir été complété dans l'aire de design, il se pourrait parfois qu'il ne se transfère pas au menu du mode de DESIGN en appuyant sur le bouton SELECT. Dans ce cas, le curseur □ de l'aire de design se déplacera jusqu'à la pièce qui nécessite une correction. Changez ou modifiez cette partie.
3. Les pièces de circuit qui ne peuvent pas être utilisées sont effacées par la marque ■

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

90731

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON